

EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA EUROPEA

Utilizzo della piattaforma PuntoEdu Europa



WEBQUEST

Il primo modello di WebQuest fu sviluppato nel 1995, presso l'Università di Stato di San Diego, da Bernie Dodge con il supporto di Tom March. Per WebQuest si intende un'attività di ricerca in cui la maggior parte delle informazioni utilizzate dagli studenti viene raccolta su Internet. Le WebQuest sono state ideate per ottimizzare il tempo degli studenti, che preferiscono concentrarsi più sull'utilizzo delle informazioni che sulla loro ricerca. L'ambiente WebQuest è sinteticamente definito dal suo ideatore come un ambiente costruttivista di apprendimento basato sull'uso estensivo di Internet e di altre risorse off line in grado di mettere gli allievi nelle migliori condizioni per apprendere conoscenze ed acquisire competenze con strategie di **lavoro cooperativo** e di **problem solving**.

In pratica l'allievo viene guidato in una serie di attività definite dal progettista (normalmente un docente) del WebQuest in riferimento a risorse definite.

Un modello di WebQuest ben strutturato richiede da parte degli studenti uno sforzo in più rispetto alla semplice attività d'inchiesta. Si chiede loro di analizzare una serie di risorse e di mettere in pratica le proprie abilità creative e di pensiero critico, per arrivare a risolvere un problema. Le WebQuest aiutano gli studenti nel processo di analisi, sintesi e valutazione delle informazioni. Per visionare alcuni esempi di WebQuest, vai agli [Esempi](#) (Matrix of Examples).

Gli elementi per creare una buona WebQuest sono i seguenti:

- **Introduzione:** introduce l'attività o la lezione agli studenti. Lo scopo dell'introduzione è quello di preparare il lettore e di tenere vivo il suo interesse. Se è previsto un ruolo o uno scenario (come ad esempio: "Sei un viaggiatore spaziale e devi raggiungere il pianeta Terra per raccogliere informazioni cruciali prima che la tua navicella si disintegri"), questo è il punto in cui impostarli.
- **Compito:** descrive quale sarà il risultato delle attività degli studenti. Se il prodotto prevede l'utilizzo di alcuni strumenti (come ad esempio, Word, PowerPoint o Internet), in questa sezione ne troverai un'utile descrizione.
- **Procedimento:** sono i passaggi attraverso i quali gli studenti portano a termine il compito. Qui dovrebbero essere indicate anche le risorse (ad esempio, i siti web). Se gli studenti lavoreranno in gruppi, vanno elencati i passaggi che ciascun gruppo dovrà compiere.
- **Valutazione:** descrive il metodo di valutazione del risultato ottenuto dagli studenti. Specifica se il voto assegnato agli studenti sarà unico per tutto il gruppo oppure individuale. L'utilizzo di una rubrica è un modo efficace per valutare l'operato degli studenti.
- **Conclusione:** riepiloga l'attività portata a termine o ciò che gli studenti hanno appreso completando questa specifica attività. Si possono aggiungere delle domande di approfondimento o ulteriori collegamenti per incoraggiare gli studenti ad andare oltre il mero contenuto della WebQuest.

Tieni sempre presente che una WebQuest dovrebbe:

- Essere legata ai criteri applicati ai programmi di studio locali, statali o nazionali.
- Sostituire una lezione che non ti soddisfa completamente.
- Consentire un buon uso di Internet.

Presupporre una capacità di comprensione al di là della semplice conoscenza.

Gli elementi, corrispondenti a pagine web, che costituiscono questo particolare ambiente sono:

- l'**introduzione** che individua il quadro di riferimento dell'ambiente formativo e determina le motivazioni ad intraprenderne il percorso
- i **compiti** (task) che l'allievo deve eseguire
- il **percorso-processo** che l'allievo deve seguire per realizzare il compito previsto
- eventualmente una **guida** (scaffolding) che contiene tutti quegli elementi utili ad organizzare e a guidare lo svolgimento dei compiti affidati all'allievo in modo da rendere più produttivo il percorso di apprendimento
- le **risorse** che sono necessarie per completare il compito in precedenza descritto
- la **valutazione** ad autovalutarsi e/o a prendere conoscenza dei parametri sui quali sarà valutato
- la **conclusione** che invita l'allievo a riflettere su cosa ha appreso in termini di conoscenze e competenze e a riprovare la stessa esperienza di apprendimento in altri contesti.

Risorse

Dai un'occhiata alle seguenti risorse online, dove vengono descritti gli elementi principali per comporre una WebQuest: <http://edweb.sdsu.edu/webquest/templates/lesson-template1.htm>.

<http://www.microsoft.com/italy/education/prodotti/office/webquest.asp>